A Costa dos Náufragos

INTRODUÇÃO

Este e-book é uma adaptação não oficial da aventura a Costa dos Náufragos escrita originalmente para o sistema 3D&T Alfa.

Agradecimentos

Agradeço aos criadores dessa aventura para D&D 3.5 por ter criado esta aventura magnífica magnífico, e Marcelo Cassaro e Cia por ter criado este incrível sistema de RPG o 3D&T agora na versão Alfa.

Como jogar?

Para usar as regras desta adaptação você precisa possuir o Manual 3D&T Alfa, (ou versões anteriores). Ele pode ser encontrado em bancas loja e livrarias especializadas em RPG, ou por pedindo diretamente a Jambô Editora (http://www.jamboeditora.com.br/).

Direitos Autorais

Adaptação para 3D&T Alfa Criada por Rodrigo "Mataro" Lima da Silva.

Sistema criado para se jogar com **3D&T Alpha**. As regras aqui servem como guia, podendo o Mestre e jogadores modificar, criar novas regras e adaptações. 3D&T é um sistema criado por Marcelo Cassaro e 3D&T Alpha é uma obra publicada pela editora Jambô.

O Manual de 3D&T Alpha pode ser baixado de graça diretamente pelo site da editora (http://www.jamboeditora.com.br/comunidade/downloads/3d&t.zip).

Contato

nonplusrpg@hotmail.com

Sites de referencia

Blog do Criador da adaptação: http://nonplusrpg.blogspot.com/

A COSTA DOS NÁUFRAGOS

Esta é uma aventura escrita originalmente para D&D 3.5 chamada Costa dos Naufragos. Para 3D&T coloquei desafios para um grupo de 4 a 6 personagens lutadores de 8 pontos (caso o mestre resolva usar grupos maiores, com personagens feitos com menos pontos.... aumente ou diminua a quantidade de inimigos e corrija a pontuação dos inimigos).

Embora pequena, Mar Tranqüilo é uma próspera cidade mercante com uma boa localização da costa. Perto dela existe uma longa península com características pantanosas. Os habitantes mais perigosos desta península são o povo lagarto, mas muitos tipos de répteis, anfíbios, mamíferos e aves habitam o local também.

A maioria destas criaturas não incomoda a cidade, e a milícia de Mar Tranqüilo é experiente em expulsar incursões feitas pelos membros do povo lagarto mais agressivos.

Um grande recife estende-se pelo comprimento inteiro da península no lado oposto a Mar Tranqüilo. Este grande muro de corais é o local predileto dos pescadores, mas ele sempre apresenta um sério perigo para navios que se aproximam daquela direção.

Sendo assim, cerca de 45 anos atrás, o povo de Mar Tranqüilo construiu um farol no pequeno promontório próximo ao recife, cerca de 60 m da linha da costa. Operado por uma família que vivia em seu interior, este farol assegurava que os navios pudessem passar em segurança pelo recife.

Algumas semanas atrás, um grupo de piratas que não foi bem sucedido em alto mar decidiu tentar uma estratégia diferente - atrair navios para sua ruína.

Depois de matar o faroleiro e sua família, os piratas construíram uma torre alta de madeira na praia a cerca de 60 m do farol, então atearam fogo em seu topo. Capitães usando este falso "farol" para navegar, encalham no recife e os piratas remam até o navio para roubar a carga das naus a pique e resgatam os navios do naufrágio. Eles matam a tripulação para que ninguém espalhe a história do falso farol. Até agora, três navios caíram vítimas destes piratas e a população de Mar Tranqüilo está começando a imaginar o que teria acontecido com eles.

Até aqui, entretanto, eles não foram aptos a estabelecer uma investigação. Para manter a população da cidade afastada do local por mais tempo possível, o capitão pirata tem movimentado um pequeno grupo de membros do povo lagarto que vivem na península. Encorajados pelos piratas, estas criaturas começaram a atacar Mar Tranqüilo e seus arredores.

GANCHOS PARA AVENTURA

Os Pjs (personagens Jogadores) podem vir até Mar Tranqüilo por qualquer razão. Como Mestre, é seu trabalho decidir como é melhor envolvêlos na aventura. Você pode usar os seguintes ganchos para estimular sua imaginação, modificando-as como necessário para adaptá-las à sua campanha e aos personagens.

• Os Pjs vivem em Mar Tranqüilo e estão esperando um carregamento de mercadorias que não chegou.

• Os personagens vêm até Mar Tranqüilo em suas viagens e ouvem sobre os problemas que atormentam a cidade na taverna.

Eles também podem ver uma placa oferecendo emprego para qualquer um que concordar em desbravar os pântanos.

• Os Pjs estão em um navio com destino a Mar Tranqüilo, vindo pelo lado do recife. O navio encalha e sua tripulação é atacada por piratas. Se vocês decidir usar este gancho, os Pjs encontram os piratas primeiro, então o falso farol e finalmente os habitantes do pântano enquanto se dirigem até Mar Tranqüilo por terra firme.

SINOPSE DA AVENTURA

Os personagens devem ir para o farol tanto por terra quanto por mar, lutando com vários habitantes dos pântanos ao longo do caminho. Uma vez que chegam ao farol, eles descobrem que os operadores foram mortos e que a luz do farol foi extinta. De lá, eles devem localizar o acampamento pirata e o falso farol e colocar um fim nos planos dos renegados.

COMEÇANDO A AVENTURA

A menos que os Pjs venham para esta área a bordo de um navio que veio a pique, a aventura começa quando eles chegam até Mar Tranquilo. Lá eles podem encontrar mais sobre a atual situação de qualquer um dos habitantes da cidade.

MAR TRANQUILO

Mar Tranquilo é uma pequena, mas próspera cidade mercante na costa, localizada na base de uma península.

Já que a cidade está próxima o suficiente da península para atrair ocasionais ataques de membros do povo lagarto, ela mantém uma milícia bem treinada para proteção. Ainda que, entretanto, Mar Tranqüilo retenha a sensação de uma cidade portuária pequena e agitada em vez de um posto militar.

Dois problemas molestam Mar Tranqüilo no presente momento: o aumento da hostilidade dos membros do povo lagarto locais e a contínua ausência de todos os navios esperados que vinham da direção do recife. Qualquer um na cidade pode fornecer aos PJs informações básicas sobre estes acontecimentos.

Se eles parecerem desinteressados quanto aos navios perdidos, o prefeito se aproxima deles quando descobrir que

eles são aventureiros. Ele oferece a eles 50 PO(peças de Ouro) para cada mais todo o tesouro que encontrarem, para descobrirem o que aconteceu aos navios e resolver o problema.

Os personagens não precisam realmente lidar com os ataque do povo lagarto, já que a milícia é bem capaz de expulsar estes ataques. Eles podem, é claro, enfrentá-los em suas andanças através do pântano na procura dos membros do povo lagarto.

Fazendo isso, entretanto, pode fornecer a eles pistas sobre os piratas, desde que eles estão em contato com algumas tribos do povo lagarto.

Se desejarem, os personagens podem contratar um guia (Com a Perícia Sobrevivência) para conduzi-los através do pântano por 1 PP (peça de Prata) por dia. Eles também podem encontrar um druida ou um ranger que concorde em guiá-los por uma divisão igual do tesouro encontrado.

Os personagens podem pegar dois caminhos para chegar até o farol. A passagem pelo mar (demora 1d dias para chegar pelo mar) é mais rápida e menos perigosa do que o caminho por terra firme através da península (tabela de encontro A demora 2d dias para chegar).

Como Chegar Ao Farol?

A PENÍNSULA

Durante a estação de cheias, água vinda de um lago afastado no interior do continente corre através da península gramada em direção ao mar. O resultado é um rio muitos kilômetros mais largo, mas de apenas pouco mais de 0,5 m de profundidade, escondido em sua maioria por grama alta. Apesar transitável, a península é completamente perigosa durante esta época por causa dos crocodilos, cobras, aves e outras criaturas das terras alagadas que vagam por suas águas.

Durante a estação da seca, a água recua, deixando a maioria do chão seco. Quando o nível da água começa a baixar, os crocodilos cavam poços fundos conhecidos como buracos de fuga para guardar o restante da água. Um buraco de fuga típico mede cerca de 3 m de diâmetro e é lar para um ou mais

crocodilos, mais alguns peixes, tartarugas, cobras e aves durante a estação seca.

A península é salpicada de árvores crescendo em áreas elevadas conhecidas como pequenas colinas. Uma colina típica mede cerca de 90 m de lado a lado, mas algumas são maiores do que 240 m de diâmetro. Árvores crescem freqüentemente nas colinas, fornecendo abrigo para grandes predadores tais como as panteras. Durante a estação seca, as colinas servem como refúgio para outros tipos de animais também.

Os personagens chegam durante a estação seca, depois que a maioria dos animais tenha recuado para as pequenas colinas ou para os buracos de fuga. Aves, entretanto, podem ainda ser encontradas em quase todo lugar.

TABELA DE ENCONTROS A:

Role 1d a cada dia de viagem dos Pjs e compare com o resultado abaixo:

1. POVO LAGARTO: 1d6 Caçadores do Povo Lagarto .Uma tribo do povo lagarto que faz seu lar próximo do fim da península têm feito incursões pela área ao redor de Mar Tranqüilo por um tempo. Recentemente, eles têm sido mais agressivos em seus ataques a pedido dos piratas.

2. CROCODILO: 1 crocodilo. Use este encontro se os PJs decidirem investigar um buraco de fuga. Um crocodilo fica escondido num buraco de fuga, protegido pelos juncos que crescem em seu interior.

Enquanto ninguém perturbar o buraco, neste estado é como se o crocodilo tivessa a especialização furtividade de Sobevivência.

Ele defende seu buraco contra qualquer intruso, mas de outra forma ele ignorará os PJs.

O crocodilo luta até a morte para defender o seu buraco, mas não persegue os PJs se eles recuarem.

3. COBRA CONSTRITORA: 1 cobra Constritora. Vários tipos de cobras rastejam por toda a península.

4. VÍBORAS: 1d6 Víboras aninham-se em várias áreas escondidas, mas elas gostam particularmente das pequenas colinas, onde árvores caídas fornecem boa cobertura.

5. PANTERAS EM DESCANSO: 1d6 Panteras geralmente se escondem nas pequenas colinas durante o dia. Qualquer PJ que se aventure nestes bosques de grandes árvores pode perturbar os grandes felinos.

6. PANTERAS CAÇANDO: 1d6 Panteras podem atacar os PJs em seu acampamento durante a noite, especialmente se eles deixarem comida para fora ou se trouxerem animais (tais como as montarias) para a península junto com eles.

A PASSAGEM PELO MAR

Os personagens podem também alcançar o farol pelo mar.

Conduzir um navio ao redor da península leva menos tempo do que a rota por terra firme e também é menos perigoso devido ao menor número de encontros a ocorrer. Se você

preferir fazer os personagens andarem através do pântano, você pode determinar que não há nenhum navio disponível.

Um pequeno barco costeiro poderia fazer 80 km por dia, então poderia dar a volta na península em dois dias. Os pescadores locais não gostam de estar na água durante a noite por causa do recife, então eles ancoram angras quando o sol se põe.

A jornada é dura, mas sem acontecimentos especiais, enquanto os personagens estão a bordo do navio. Se eles saltarem do navio por qualquer motivo (mesmo enquanto o navio permanecer ancorado durante a noite), eles possuem um dos encontros numerados (à escolha do Mestre) detalhados na tabela de encontro A.

ARREDORES DO FAROL

O terreno ao redor do farol e do acampamento pirata consiste de dunas de areia salpicadas de manchas de grama alta e árvores. As dunas formam uma área elevada entre e praia e o pântano, que protegem a praia da visão de qualquer um que se aproxime pela península.

Se os PJs vierem por terra firme, eles podem ver o topo do farol e a torre de madeira dos piratas acima da árvores, logo depois de subir as dunas. Se eles vierem de navio, eles podem ver a estrutura inteira à distância. Mas eles devem desembarcar alguns quilômetros de distância do farol e do acampamento pirata já que o recife não permite segurança para atracar mais perto do que isso. Eles podem chegar até a costa nadando ou através de um pequeno bote salva-vidas, então caminhando até as construções.

Patrulhas: Os piratas regularmente despacham equipes de duas pessoas para patrulhar a área. Estas patrulhas limpam a área de predadores e membros do povo lagarto e asseguram a segurança do acampamento.

Uma tribo local do povo lagarto também está observando a praia, mas clandestinamente. Estes membros do povo lagarto não são os que tem atacado Mar Tranqüilo. Esta tribo não confia nos piratas, cujas patrulhas tem confrontado com seus grupos de caça e forrageio nos últimos dias. Além disto, estes membros do povo lagarto estavam com boas relações com os guardiões do farol, que fizeram uma tentativa de se entender com eles. Temendo que a presença dos piratas signifique algo acontecendo com seus amigos do farol, eles enviam ocasionais batedores sozinhos para checar a área.

A despeito de como os Pjs cheguem as dunas, eles encontram tanto os piratas quanto o povo lagarto logo depois de sua chegada. Role 1d e compre com o resultado abaixo:

Resultado 1 a 3: PATRULHA PIRATA: 1d6 Piratas. Quando andando uma patrulha, os piratas seguem as trilhas através da área, andando a passos rápidos.

Quando encontrarem quaisquer humanóides que não o povo lagarto, os piratas assumem (provavelmente de forma correta) que o grupo tenha vindo de Mar Tranqüilo.

Eles se espalham pelos dois lados da trilha, buscando cobertura e atirando com seu PdF. Eles continuam atirando por 2 ou 3 turnos, ou até que seus inimigos entrem em combate corpo a corpo, então batem em retirada através da vegetação baixa, em direções opostas.

Os piratas não possuem estômago para encarar uma luta e menos ainda para uma batalha na qual as chances estão contra eles. Eles se rendem tão cedo os personagens os alcancem.

Um pirata capturado finge ser durão, mas um teste bem sucedido da especialização Intimidar faz o prisioneiro revelar tudo o que ele sabe sobre as atividades dos piratas na área - o que é um pouco de tudo.

Se um ou todos os piratas escaparem, eles voltam para o acampamento pirata tão rápido quanto puderem. Eles se movem através do pântano, então eles podem não enfrentar os Pjs na volta (veja tabela de encontros C para mais detalhes).

Resultado 4 a 6: BATEDORES DO POVO LAGARTO: 1 batedor(explorador do terreno) precedido de 1d6 caçadores do Povo Lagarto. Os batedores do povo lagarto geralmente se escondem nos arbustos próximos das trilhas, movendo-se paralelamente a elas. Por possuírem um respeito pelo PdF dos piratas, eles permanecem quietos e escondidos o mais que puderem.

Assim como os piratas, os batedores assumem que os Pjs tenham vindo de Mar Tranqüilo. Eles também assumem que eles são hostis e decidem fazer uma demonstração de força.

O batedor começa arremessando uma azagaia no chão, diante do Personagem que esteja liderando os personagens mandando-os parar. Se eles obedecerem, o batedor deseja saber o que eles estão fazendo na área. Se eles atacarem, o batedor larga o seu escudo e corre para o curso d'água mais próximo, por onde escapa nadando e mergulhando.

Se os Pjs conversarem com o batedor, ele conta a eles que os caseiros do farol não têm sido vistos por seis semanas. Ele também dá aos personagens um esboço de como é o acampamento pirata (veja acampamento pirata) e uma descrição de suas atividades. O batedor também previne os PJs sobre as patrulhas piratas na área.

Se os personagens capturarem o batedor, eles conseguem mais ou menos as mesmas informações que teriam se tivessem conversado com ele.

Se os Pjs não tiverem atacado o batedor, eles podem usar um teste da especialização Lábia para persuadi-lo a se juntar a eles no ataque ao acampamento pirata. Sua atitude inicial é indiferente se os Pjs terem sido rudes ou ameaçadores, ou amigável se eles tiverem sido educados e abertos.

Se os Pjs contarem ao batedor que eles já encontraram a patrulha pirata e permitiram que um ou dois piratas escapassem, ele irá, de boa vontade, contatar o resto de sua tribo. Uma vez alertados, a tribo evita que os piratas fugitivos retornem para o seu acampamento.

O FAROL

Com cerca de 18 metros de altura, o farol domina o promontório no qual foi construído. Uma brisa marinha sempre se abate sobre o farol, mesmo quando não há nada na costa.

O farol é o lar de Mirval Kojar e sua esposa Stenna e seus filhos Mirval Jr. e Kolin . Os Kojars também possuem outro filho, mas ele partiu há três anos atrás para conhecer o mundo.

Os piratas mataram todos os quatro Kojars e deixaram seus corpos no farol para apodrecer. Os corpos estão lá por três semanas, e todo o farol cheira a morte e decadência.

Uma pequena chave está com eles, mas não há nenhum tesouro lá. Os piratas pegaram tudo de valor que havia no farol quando mataram a família.

1. CÂMARA DE LUZ

"Os estilhaços de vidro estão no chão desta câmara no topo do farol."

Uma grande lâmpada movida a óleo fornece a luz e os espelhos e lentes no local a refletem e a amplificam. Os piratas quebraram tanto a lâmpada quanto o resto do recinto e removeram todo o óleo.

2. QUARTO DE MIRVAL JR.

"Um fedor pútrido como de cadáveres em decomposição preenche esta câmara. De um lado da sala existe um guarda-roupa aberto e uma cama grande e livros espalhos sobre ela. Mais livros preenchem as estantes ao longo da parede, e um telescópio está ao lado da janela. Roupas entulham o chão."

O corpo de Mirval Jr. jaz apodrecendo em um canto do quarto coberto por roupas descartadas. Os livros na cama são sobre astronomia, o principal interesse de Mirval.

3. SALA DE JOGOS

"Essa sala está cheia de móveis. Caixas de brinquedos e livros estão contra a parede e cavalinhos e carroças de brinquedo espalham-se por aqui e ali."

Uma fina camada de poeira cobre tudo aqui.

4. QUARTO DE KOLIN

"O fedor é insuportável neste quarto. Sua fonte é fácil de notar - o cadáver de uma criança jaz apodrecendo entre brinquedos espalhados pelo chão. Uma pequena cama está contra uma das paredes e, ao lado dela, um guarda-roupa, seus conteúdos espalhados pelo chão. Uma janela na parede oposta deixa entrar a luz do sol."

O cadáver pertence a Kolin, que foi morto quando os piratas saquearam o farol. O guarda-roupa está cheio de roupas para uma criança pequena.

5. DESPENSA

Toalhas de linho, óleo e outros itens não alimentares estavam estocados aqui, mas os piratas pilharam a câmara para aumentar seus próprios suprimentos. Nada foi deixado aqui exceto algumas caixas vazias e quebradas.

6. SALA DE ESTAR

Mirval e sua esposa Stenna descansavam aqui depois que o trabalho do dia estava feito.

"Um sofá de aparência confortável e duas cadeiras estofadas fazem essa sala parecer aconchegante e convidativa.
Em frente ao sofá está uma pequena mesa e estantes de livros na parede. A maioria dos livros agora está amontoada no chão. Junto a uma das cadeiras está uma pequena bolsa com agulhas de tricô."

7. QUARTO EXTRA

Esta câmara contém uma cama grande e um guardaroupa vazio, além de uma estante de livros cujo conteúdo está espalhado pelo chão.

8. SALA DE TRABALHO COMUNAL

Os Kojar usavam esta câmara para reparar os móveis, consertar a lâmpada do farol e fazer novos itens de madeira, vidro e metal.

"Estantes de ferramentas estão penduradas na parede dessa sala e grandes mesas de madeira ocupam o seu centro."

9. QUARTO EXTRA

Esta câmara é mobiliada exatamente como a área 7, exceto que não há estante de livros.

10. QUARTO PRINCIPAL

"Uma cama de casal se destaca nesse quarto. Ao lado está um guarda-roupa vazio e aberto e um criado-mudo com uma lâmpada. Roupas estão espalhadas por todos os lados.
O cheiro da morte pesa no ar."

O corpo de Stenna jaz num canto perto da cama.

11. DESPENSA

Esta câmara era dedicada a estocar roupas de frio, incluindo botas e capas de chuva.

12. BANHEIRO

Esta câmara contém quatro fossos no chão. Ervas são normalmente usadas para suavizar o ar, mas elas não foram substituídas nas últimas seis semanas.

13. SALA DE ENTRADA

Esta sala é a entrada do farol.

"Uma pequena mesa está ao lado da porta externa contém duas lâmpadas à óleo. Na parede oposta estão ganchos para capas e botas estão alinhadas abaixo deles. Uma cadeira fica ao canto."

14. DESPENSA DE COMIDA

Esta sala está cheia de fileiras de estantes que continham estoques de comida. Os piratas saquearam a maior parte destes suprimentos.

15. COZINHA E ÁREA DE JANTAR

"Um forno de pedra se destaca na parede desta sala. Próximo encontra-se uma pia e uma estante de utensílios domésticos ao longo das paredes, suas portas abertas. Em um canto encontra-se uma mesa e duas cadeiras."

A louça e as tigelas das estantes se foram, saqueadas pelos piratas.

O ACAMPAMENTO PIRATA

Os piratas construíram um acampamento bem longe da praia no lado da península onde está o farol. Sua torre de luz fica fora do acampamento, em praia aberta, mas suas tendas e estruturas semipermanentes estão escondidas nos arbustos do outro lado.

Os piratas afundaram e saquearam um navio dois dias antes da chegada dos Pjs. Depois de matar a tripulação e saquear o navio, eles queimaram os restos da embarcação; assim, nenhum traço dela ficaria visível da praia ou sobre a superfície da água.

Os piratas continuam o processo de separar a pilhagem, tentando adivinhar o que eles contêm e decidindo o que fazer com os mesmos. Exceto pelas patrulhas, a maioria dos piratas permanecem perto do acampamento.

ATIVIDADES COMUNS DOS PIRATAS

As atividades regulares dos piratas incluem o seguinte:

Inventariando e Avaliando o Saque. Os piratas arrastaram a maioria dos bens que retiraram do farol e todos os bens saqueados dos navios naufragados para seu acampamento.
Durante o dia, quatro piratas estão geralmente engajados em classificar, avaliar e anotar os produtos do saque sob supervisão do capitão.

Escondendo o Saque. Quando terminam com a classificação, os piratas empacotam os bens roubados em barris e os enterram acima da linha de maré. A qualquer momento, dois piratas estão ocupados em empacotar os barris e mais dois estão carregar os barris cheios para algum lugar para enterrálo.

Patrulhando a Área. Esta patrulha é adicional àquela do encontro A. Dois piratas (dois membros da tripulação ou o primeiro imediato e um membro da tripulação) estão sempre em patrulha, exceto na hora das refeições. A patrulha procura por rastros e mantém os olhos abertos para visitantes indesejados, como sobreviventes dos naufrágios ou membros do povo lagarto.

O primeiro imediato supervisiona estas patrulhas e ocasionalmente participa delas. As patrulhas cobrem uma área circular de cerca de 180 metros ao redor do acampamento, mas os piratas investigam qualquer coisa suspeita que avistarem, mesmo que esteja muito longe. Eles mantêm o acampamento informado sobre os movimentos fora da área, e uma segunda patrulha vem para procurar qualquer membro perdido depois de uma hora.

Preparando Refeições. Na hora das refeições, um ou dois piratas cozinham debaixo de um pavilhão. A tripulação inteira come junta, então as patrulhas são suspensas durante as refeições.

Atividades Gerais. Os piratas não engajados em outras atividades jogam, reparam equipamentos, lêem ou realizam outras atividades durante o dia.

Período Noturno. Durante a noite, os piratas acendem o farol falso e uma deles permanece em cima da torre como vigia. Aqueles que não estiverem em patrulha dormem nas tendas.

Sempre há piratas no acampamento a menos que um navio naufragado esteja sendo saqueado. Eles descobrirem os Pjs vai depender de quão quietos e discretos os personagens serão quando explorando a área.

PIRATAS EM ALERTA

Qualquer batedor pirata que escapar de um encontro com os Pjs tenta retornar para o acampamento por uma rota terrestre. A viagem dura pelo menos um dia e os piratas estão sujeitos aos mesmos perigos do pântano que os Pjs.

Os personagens, entretanto, podem fazer a mesma viagem em poucas horas usando as trilhas. Como dito antes, os personagens também podem alistar a ajuda dos membros do povo lagarto para impedir os piratas de retornarem ao acampamento.

Se qualquer pirata que tenha visto os PJs conseguir retornar ao acampamento, os piratas colocam um ou dois guardas extra no acampamento e param com as patrulhas. Se nenhum ataque vier em um dia, o capitão, o primeiro imediato e dois membros da tripulação preparam-se para enfrentar os PJs.

LIDANDO COM OS PIRATAS

Este encontro pode ser extremamente perigoso para os Pjs. Se eles tentarem atacar todos os piratas ao mesmo tempo, eles irão enfrentar um encontro que provavelmente irá matá-los, embora eles possam vencer se surpreenderem os piratas se conseguirem recrutar os batedores do povo lagarto.

O capitão, por si só, já é um desafio para qualquer grupo. (veja Os Piratas, abaixo). Assim, os Pjs têm que encontrar um jeito inteligente de lidar com este encontro. Abaixo estão algumas opções que eles podem usar.

Conseguir Ajuda de Mar Tranquilo. Os PJs podem voltar para Mar Tranqüilo, explicar que os piratas estão acampados na praia e recrutar alguma ajuda. Eles devem estar aptos a conseguir juntar os membros da milícia para ajudá-los a derrotar os piratas, especialmente se eles tiverem observado seus inimigos o suficiente para conhecer sua força. Se os PJs tiverem sido vistos, entretanto, os piratas estarão preparados.

Dividir e Conquistar. Os personagens podem escolher vencer os piratas pela resistência, formando pequenos grupos, atacando e recuando logo em seguida. O grupo possui ampla oportunidade de fazer tais ataques enquanto os piratas cuidam de seus afazeres diários. Mas se eles permitirem qualquer pirata que for atacado escapar, os piratas ficarão a postos para um próximo ataque.

Conseguir Ajuda do Povo Lagarto. Para essa opção funcionar, os personagens já devem ter feito amizade com os batedores do povo lagarto. Neste caso, eles podem conseguir uma força grande o

suficiente para ajudá-los a derrotar os piratas, como dito acima.

OS PIRATAS

Os Pjs podem encontrar os piratas em qualquer lugar dentro da área do acampamento. Como exatamente este encontro irá ocorrer vai depender de como os PJs decidirem se aproximar do acampamento (veja Lidando com os Piratas, acima).

Piratas: O acampamento é o lar de Erqua Ashilim e sua tripulação de assassinos. O bando consiste de Erqua, seu primeiro imediato Svingal Punho de Pedra e mais ***3d6*** membros da tripulação - embora apenas poucos tripulantes estejam no acampamento em qualquer momento.

PONTOS DE INTERESSE DENTRO DO ACAMPAMENTO

1. A TORRE

O falso farol está situado a cerca de 9 metros da linha da costa e 6 metros da borda dos arbustos que escondem o acampamento pirata. A estrutura é basicamente uma torre de armação de 18 metros de altura com uma escadaria anexada do lado mais próximo ao acampamento. Ela mede 7,5 metros quadrados no topo e se inclina para fora em direção ao chão.

O topo suporta uma grande pia de fogo feita de pedra e metal, bem como uma pilha de lenha. Ao lado da estrutura situa-se uma manivela que os piratas usam para transportar lenha e outros suprimentos para o topo da torre.

Os piratas acendem o fogo na pia durante a noite para simular a luz do farol. A torre geralmente é usada durante a noite, mas os piratas às vezes a usam como uma plataforma de vigilância durante o dia. Aqueles no topo da torre podem permanecer fora da vista das pessoas no chão somente abaixandose.

2. O ACAMPAMENTO

O acampamento pirata é localiza-se a 12 metros da torre além da borda dos arbustos. Eles não podem ver a costa a partir do acampamento, mas contam com o barulho de um naufrágio para saber quando um navio encalhou nos recifes. O acampamento consiste de quatro tendas de 4,5 x 4,5 m, uma área central com um pavilhão de madeira de 6 metros quadrados sob a qual os piratas cozinham e fazem suas refeições, e três construções de madeira, cada uma com 4,5 x 3 m que eles usam como depósito. As estruturas são bem construídas porque os piratas trabalharam neste acampamento por semanas antes de acender o falso farol pela primeira vez.

3. BARCOS

Dois grandes barcos a remo, cada um equipado com quatro remos ficam na praia. Os piratas usam estes barcos para chegar até o recife e saquear os navios naufragados.

CONCLUINDO A AVENTURA

Se os Pjs tiverem ajudado ou não, eles se tornam heróis em Mar Tranqüilo depois de vencer ou expulsar os piratas. Eles recebem o pagamento prometido, se houver, e hospedagem por uma semana. Outros na cidade que saibam onde os heróis possam ser necessários irão apontar a eles a direção de novas aventuras, mas eles serão sempre bem-vindos em Mar Tranqüilo.

INIMIGOS

Tripulação Pirata:
Kis de Personagens recomendados:
Kit de Personagem Pirata
Kit de Personagem Bucaneiro

ERQUA ASHILIM, CAPITÃ DOS SAQUEADORES

Kit de Personagem Pirata

F2(corte)H5 R2 A2 PdF3

Vantagens e Desvantagens: Arena Navios, Ataque Especial.

Vantagens do Kit: Criminoso do Mar, Mestre em Escaladas.

Perícias: Especialização, Sobrevivência no mar (de Sobrevivência), Crime

SVINGAL PUNHO DE PEDRA,PRIMEIRO IMEDIATO DOS SAQUEADORES:

Kit de Personagem Bucaneiro

F3(esmagamento Martelo)H3 R4 A1 PdF3

Vantagens e Desvantagens: Vantagen Única Anão, arena (navios), Ataque Especial.

Vantagens do Kit: Flanquear, Mestre em Escaladas, Evasão.

Perícias: Especialização, Sobrevivência no mar (de Sobrevivência), Crime

PIRATAS DA TRIPULAÇÃO SAQUEADORA

Kit de Personagem Pirata ou Kit de Personagem Bucaneiro (a critério do mestre)

F1-2H1-3 R1 A0 PdF1-2

Vantagens e Desvantagens: Arena (Navios),Devoção:(seguir Erqua Ashilim)

Perícias: Especialização, Sobrevivência no mar (de Sobrevivência), Crime

POVO LAGARTO:

Kit de Personagem Caçador

Homens-lagarto são criaturas de tamanho humano, mas com cabeça, cauda e escamas de lagarto. Suas tribos habitam pântanos, áreas costeiras, cavernas e construções abandonadas.

Predadores cruéis, os homens-lagarto caçam humanos, semi-humanos e quaisquer criaturas como alimento.

Como armas eles preferem lanças arremessáveis e clavas.

Não usam armaduras ou roupas, mas alguns usam escudos (A+1). Chefes de tribos são maiores e mais fortes (F4, R4).

As tribos mais numerosas são encontradas nas Sanguinárias, onde — dizem as lendas — existe até um vasto reino destes monstros. Kit de Personagem Caçador

Homem-Lagarto: F1-3, H1-3, R2-3, A1, PdF1-3

Vantagens e Desvantagens: Sentidos Especiais(Infravisão); Má Fama; Vulnerabilidade(Frio), Código de Honra do Caçador.

Vantagens do Kit: Domador, Caçador Mortal

Perícias: Sobrevivência.

MONSTROS

CROCODILO:

Crocodilo do Pântano: a espécie mais comum, vive em pântanos e rios lentos por todo o continente. Em geral não ultrapassa 2m, mas alguns exemplares atingem até 7m.

F1-3, HO, R1-3, A1-2, PdFO, Arena (água).

COBRAS CONSTRITORAS:

Constritoras são serpentes não venenosas de grande porte, que atacam primeiro com uma forte mordida para prender a vítima — e depois enroscando-se em seu corpo e apertando até esmagar todos os seus ossos. Caso o ataque com a mordida seja bem-sucedido (FA= F+H +1 d), ela passa a provocar dano automático nos turnos seguintes, e a vítima é considerada Indefesa.

Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e mesmo assim só pode usar armas pequenas como adagas e espadas curtas (com uma Força máxima de F1: FA=0 ou 1+H+1d). Ataques feitos por

outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam à serpente.

Como os crocodilos, aguarda submersa para atacar criaturas que se aproximam para beber — geralmente macacos. Às vezes também fica pendurada em galhos baixos, esperando para cair sobre a presa. Mede até 7m de comprimento, embora algumas lendas falem de bichos com mais de 10m.

Anaconda: F2-3, H2, R1 -3, AO, PdFO.

VÍBORAS:

Com cerca de 75 cm a 1 metro, a sua cabeça possui o formato triangular característico das víboras, e tem coloração azul / cinza ou castanha com uma mancha dorso mais escura em formato de ziguezague com manchas amarelas, alaranjadas ou avermelhadas ao longo de todo o corpo.

Elas caçam apenas pequenos animais, e não atacam humanos ou animais maiores a menos que se sintam ameaçadas — o que costuma acontecer quando alguém se aproxima demais ou pisa nelas por acidente. Após esse primeiro ataque, seja bem-sucedido ou não, a serpente tenta fugir.

O efeito do veneno pode ser apenas paralisante (neste caso a cobra terá a Vantagem Paralisia, sendo estas as únicas que podem ser adotadas como Familiares) ou então mortal.

O veneno mortal não causa dano imediato, mas a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência ou será envenenada. Uma vitima envenenada sofre um redutor temporário de -l em todas as suas Características e começa a perder l PV por rodada até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem-sucedido de Medicina (Habilidade +1) ou qualquer magia de cura (mas usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo)..

Víboras: F 0 H1-3 R1 A0 PdF0

PANTERAS

São temidas por todos, o terror das selvas. Andam solitárias, exceto na época de reprodução. É ágil, arisca, paciente, silenciosa e muito feroz.

Trepa em árvores com facilidade e atravessa rios a nado; de hábitos diurnos ou noturnos, é nas horas do crepúsculo e nas noites enluaradas que mais ativa se mostra.

Mantém territórios que, dependendo da disponibilidade de presas, variam de 5 a 500km quadrados.

Os rios não são obstáculos para as andanças deste animal, pois, além de veloz, é excelente nadador. Muito ágil, frequentemente se esconde entre os ramos das árvores para daí cair sobre suas presas. Satisfaz seu enorme apetite com um cardápio variado, que inclui desde a anta até peixes.

Panteras: F1-3, HO, R1-3, A1-2, PdFO

KITS DE PERSONAGENS RECOMENDADOS

CAÇADOR

Papel de Combate: Qualquer

Exigências: Somente Sobrevivência ou Armadilhas (de sobrevivência) e o Código de Honra do Caçador.

Domador: caso tenham a perícia Animais recebem +2 em todos os seus testes.

Caçador Mortal: H +1, quando luta contra animais, (não Monstros); bónus de H + 2 em testes de Perícias quando envolvem esse inimigo.

Mesmo após o desenvolvimento da agricultura, a caça ainda é uma importante atividade econômica. Assim, este é um aventureiro muito comum.

Entre sociedades primitivas, a maioria dos guerreiros serão Caçadores. Um Caçador é auto-suficiente e livre para deixar a vida familiar durante muitos dias. Contudo, ele tem sérios deveres para com seu povo — além de apenas trazer caça, é esperado que cumpra outras missões perigosas que surgem. Caçadores idosos ou inválidos podem se tornar fabricantes de armas e ferramentas.

O Caçador também pode ser encontrado em grandes cidades. Neste caso ele será um profissional sofisticado, contratado para encontrar e capturar animais raros — seja para decorar palácios com suas peles, seja para abastecer magos com ingredientes para suas poções, e uma infinidade de outras finalidades. Esta é a grande diferença entre um Caçador e um Ranger, que normalmente não aceitaria tal tarefa: embora conheça bem os hábitos dos animais, o Caçador não se considera "amigo" deles. O normal é que Caçadores sejam inimigos de Rangers e Druidas.

Existe ainda o Caçador que não é movido nem pela necessidade de sustento, nem pela ganância — mas pela honra e glória. Ele quer provar seu valor vencendo animais e

monstros cada vez mais perigosos. Alguns exibem cabeças e peles em suas paredes, enquanto outros ficam satisfeitos depois sotla-lo são em vencer o animal para e salvo.

Como o Ranger, o Caçador não usa escudos ou armaduras metálicas. Prefere armaduras de couro. Suas armas favoritas são a lança, a besta, a adaga, a rede e armadilhas.

Exceto pêlos elfos, que buscam harmonia com a natureza, todas as raças humanóides têm Caçadores.

PIRATA

Papel de Combate: Tanque

Exigências: Arena (Navios) Sobrevivência no mar (de Sobrevivência).

Criminoso do Mar: Se tiver a perícia Crime recebe +2 de bônus em todos os seus testes, nesta perícia.

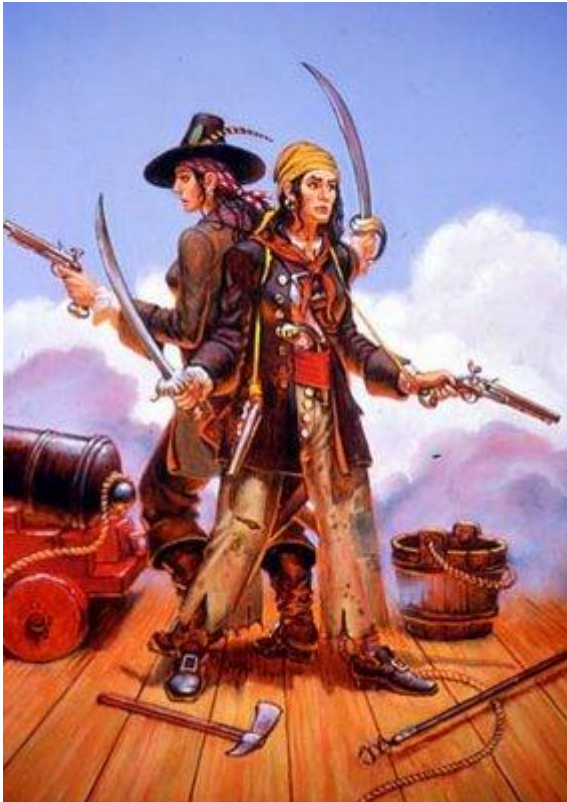
Lobo do Mar: Recebe um bônus de H+2 em perícias relacionadas a navios, como navegação, sobrevivência no mar,

Mestre em Escaladas: o pirata move-se com velocidade normal (em vez de um quarto do normal) durante escaladas em navios , mas ainda precisa fazer testes de perícias. Além disso, ele sempre sofre dano mínimo por quedas (por exemplo, 4 em 4d6).

Campeão do Mar: O pirata recebe um bônus adicional de +1 em FA e FD quando luta em navios relativo a se sentir mais confortável nesses ambientes que em terra firme(cumulativo com Arena), em compensação recebe um redutor de -1 em FA e FD sempre que luta em terra firme.

O Pirata é um guerreiro fora-da-lei que age a bordo de navio.

O Pirata é especializado em atacar expedições, rotas comerciais, e qualquer navio que pareça ter algum dinheiro dentro.

Os Piratas são treinados não apenas para tripular e manejar grandes navios, mas também para lutar a bordo deles. Escalam mastros, balançam-se em cordas, saltam de um navio para outro... sua agilidade no convés é espantosa. Quando conseguem abordar um navio, dificilmente podem ser vencidos.

Piratas não usam armaduras (o que seria morte certa caso caiam no mar...), nem armas muito pesadas. Preferem a espada curta, o sabre e a adaga. Gostam de vestir roupas de cores vivas, ousadas, incluindo adereços como lenços de cabeça, brincos, tatuagens e jóias. Piratas podem ser temíveis e supremos nos mares, mas em terra ficam em grande desvantagem; suas roupas e armas leves não são páreo para as armaduras e espadas longas de um guerreiro comum.

Portanto, um Pirata raramente vai atuar longe de seu navio. Embora sejam tradicionalmente inimigos dos heróis aventureiros, alguns Piratas tentam levar uma vida "honesta" atacando e pilhando apenas vilões. Qualquer raça pode ter Piratas — até mortos-vivos, que tripulam navios-fantasma. Anões, trogloditas ou centauros que adotem esta carreira são raros, mas existem alguns.

Olá pessoal continuando as adaptações dos kits de personagem da versão antiga do Manual 3D&t trazemos hoje o Bucaneiro totalmente adaptado para as novas regras do Manual Alfa.

BUCANEIRO

1d+20

NON PLUS RPG

Papel de Combate: Atacante

Exigências: Crime, Arena (em navios) e Sobrevivência no Mar,

Flanquear: quando o bucaneiro ataca um alvo que já esteja envolvido em combate contra outro oponente (aliado do Bucaneiro ou não), esse alvo é considerado indefeso contra o Bucaneiro.

Mestre em Escaladas: o bucaneiro move-se com velocidade normal (em vez de um quarto do normal) durante escaladas em navios , mas ainda precisa fazer testes de perícias. Além disso, ele sempre sofre dano mínimo por quedas (por exemplo, 4 em 4d6).

Evasão: caso seja atacado por um ataque de área como o sopro do dragão, um teste de H se obtiver sucesso reduz o dano pela metade.

Enquanto o Pirata é o guerreiro dos mares, o Bucaneiro é o ladrão dos mares. E as semelhanças terminam aí. Longe de mostrar o espírito romântico e audacioso do Pirata, o Bucaneiro é um impiedoso e furtivo cortador de gargantas. Mas, apesar dessa grande diferença, é comum que ambos atuem em conjunto como tripulantes de navios piratas.

O Bucaneiro atua a bordo de navios, em portos e em cidades costeiras.

Bucaneiros são muito familiarizados com embarcações: suas habilidades ladinas recebem bónus quando estão a bordo de navios — eles sabem escalar cascos, mover-se furtivamente no convés, passar através de escotilhas e destrancar arcas de tesouro melhor que qualquer outro ladrão. Como a maioria dos ladrões, Bucaneiros raramente usam qualquer tipo de armadura ou armas pesadas — um punhal entre os dentes costuma ser sua arma favorita.

Membros de qualquer raça podem ser Bucaneiros, embora anões, trogloditas e centauros sejam raros.

REGRAS PARA A AQUISIÇÃO DOS KITS DE PERSONAGEM

− Adquirindo um novo poder: O primeiro poder é adquirido assim que se adota um Kit. Para se adquirir um segundo, paga-se um ponto. Ou seja, se você é um Monge e escolhe Grito de Kiai como primeiro poder, saiu de graça (desde que cubra os pré-requisitos). Um tempo depois, você escolhe adotar o segundo poder, Alma de Aço, este custará 1 ponto. Se depois, você quiser adotar o Ataque Múltiplo Aprimorado terá de pagar 2 pontos. Se o Kit ter mais opções, deverá continuar a progressão.

− Adquirindo um novo Kit: Para os Kits, a idéia é a mesma dos poderes, como pode ser lida na mensagem do Cassaro na introdução. Mas é bom lembrar que se você tiver dois Kits, para se adquirir um poder novo, conte a partir do Kit: Ou seja, temos um Alquimista/Swashbuckler com Círculo Único [Cegueira] e Círculo Único [Bola de Fogo] de Alquimista e Panache de Swashbuckler. Se ele quiser adquiri um novo poder de Alquimista, ele pagará 2 pontos, se quiser um novo de Swashbuckler, ele pagará 1.

Fonte das regras: Preview do manual do aventureiro Alfa

Farol

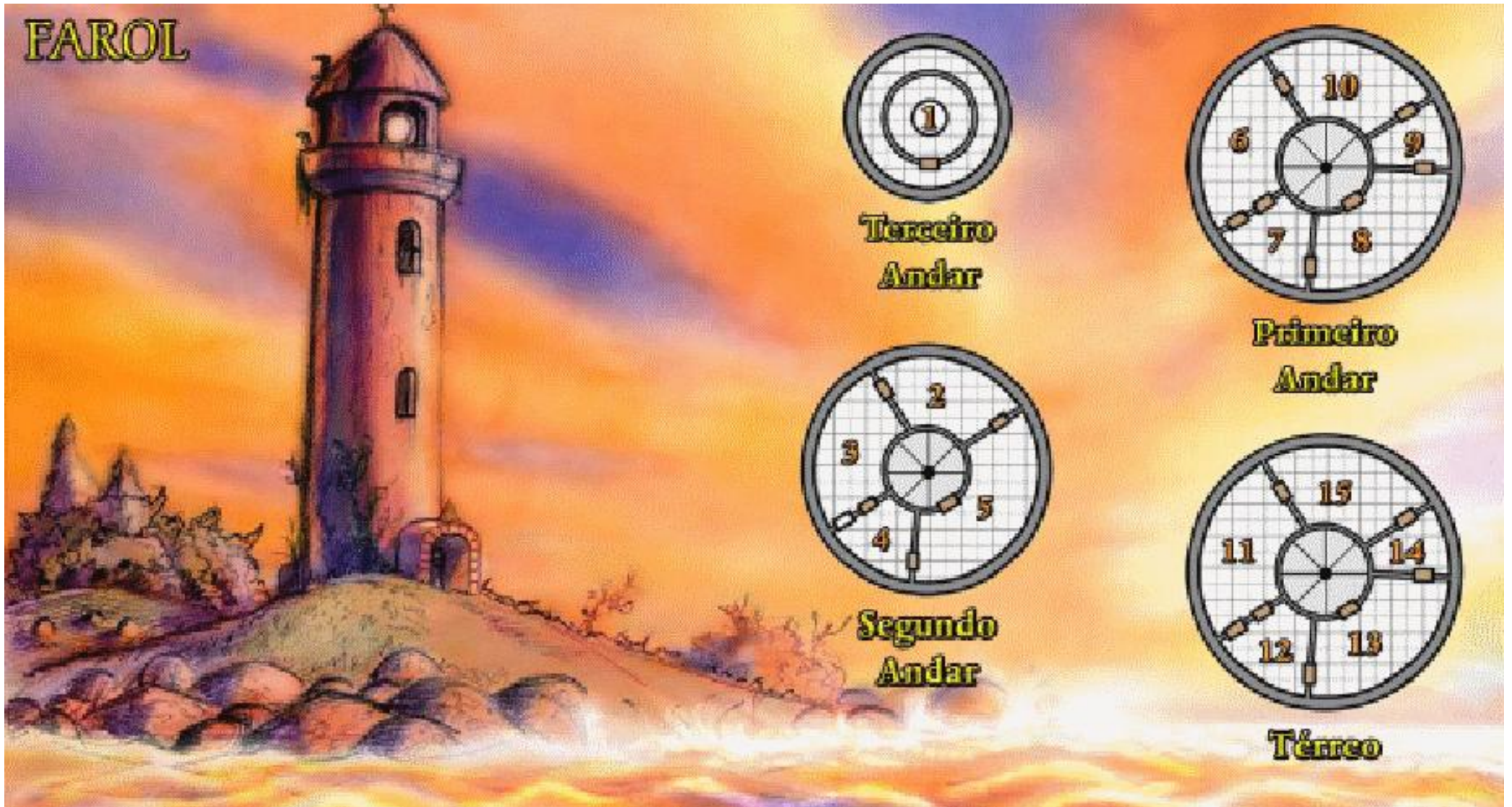
Mar Tranquilo

FAROL

Terceiro Andar
1

Primeiro Andar
6 7 8 9 10

Segundo Andar
2 3 4 5

Térreo
11 12 13 14 15

CRÉDITOS ADICIONAIS

Autor: Robert Wiese

Edição: Penny Williams

Cartografia: Todd Gamble

Seleção de Tipos: Nancy Walker

Produção de Web: Julia Martin

Desenvolvimento Web: Mark Jindra